

POWER

Numero 5/91

Hinta 5:-

PLAYER

*Mukana
klubiutisia*

The Adventures of

RAD GRAVITY

Shadowgate™

TRICKSHOOTING

GAME
BOY
-peli

THE CHESSMASTER



**SUPER MARIO
LAND SPECIAL**

DR. MARIO

Parahin klubilainen,

Pian on taas kesäloma, jolloin me kaikki pääsemme nauttimaan auringosta, lämmöstä, hiekkarannoista, vastaleikatun nurmen tuoksusta jne. Mutta ennen kesää on tietysti vielä yksi totuuden hetki, todistusten jako. Toivon todella, että olette jaksaneet sen verran lukea, että todistuksenne tyydyttävät sekä itseänne että muita.

Läksyjen ja kokeisiin luvun lomassa olette varmastikin jo ehtineet tutustua Nintendo-utuuksiin, joita suorastaan pulppuaa markkinoille. Total Recall, Shadowgate ja Rad Gravity -pelit täyttävät varmasti ne hetket, jolloin on pysyteltävä sisällä kesäsaateen johdosta. Ethän myöskään unohda aurinkoisina päivinä pakata rantakassiin Game Boy -yksikköäsi, jolla voit kokeilla hienoja uutuuspelejä. Dr. Mario ja Chessmaster ovat molemmat hyvää voimistelua kuuman ilman tylsistyttämille aivoille.

Ja lisää pelejä julkaistaan koko kesän ajan. Näistä voitte lukea lisää seuraavasta lehdestä, joka on mahtava, 80-sivuinen tuplanumero!

Mutta tähänkin lehteen kannatta paneutua, sillä olemme tehneet hienon esittelyn Nintendon ensimmäisestä roolipelistä, Shadowgatesta, sekä Super Mario Land (GB-peli) specialin.

Joten istahdapa hetkeksi mukavaan tuoliin ja anna mielikuvituksesi viedä sinut mennessään!

Kesälomaterveisin



Petteri

TEHTÄVÄSIVU

Tähän olemme koonneet lukijoiden tekemien kilpailujen kysymyksiä. Oikean vastausrivin näet kilpailun alla.

1. Mikä oli Nintendon ensimmäinen TV-pelihitti maailmassa?

- 1 Super Mario
- 2 Donkey Kong
- 3 TMHT

2. Mikä on ensimmäinen Suomessa julkaistu Nintendo-Disney-peli?

- 1 Mikki Hiiri
- 2 Duck Tales
- 3 Uncle-Duck

3. Ensimmäinen 4-hengen peli (NES Sateliten avulla) Nintendolle Suomessa on

- 1 Big Foot
- 2 Super Off Road
- 3 Journey to Silius

4. Silent Service -peli on

- 1 Lentokonepeli
- 2 Sukellusvenepeli
- 3 Agenttipeli

5. Mikä on Turtlesien lempiruokaa?

- 1 Lasagne
- 2 Pizza
- 3 Spagetti
- 4 Karjalanpiirakka

6. Taskukokoinen Nintendo-peli, jossa on vaihdettavat pelikasetit, on

- 1 Game Mario
- 2 Game Boy
- 3 Game Man

7. Minkälainen peli on Wrath of the Black Manta?

- 1 Autopeli
- 2 Ninjapeli
- 3 Ammuntapeli

8. Mikä elokuva löytyy Nintendo-pelinä Suomessa?

- 1 Yksin kotona
- 2 Gremlins 2
- 3 Pieni Merenneito

9. Mitkä on Marion ja Luigin ammatti?

- 1 Talonmies
- 2 Putkimies
- 3 Rakentaja
- 4 Kirvesmies

10. Tiger Heli pelissä ajat

- 1 Autolla
- 2 Helikopterilla
- 3 Tankilla
- 4 Mopolla

TIPS & TRICKS

Mega Man 2

Kun kohtaat Dr Wilyn ensimmäisen kerran, käytä "pommeja" ja ammu punaista kapselia kohti. Kapseli katoaa, kun Dr Wilyn energia loppuu. Dr Wilyn energia täyttyy jälleen uudestaan; sinun on ammuttava samaa paikkaa kohti, jossa kapseli ennen oli - tällöin Dr Wilyn energia loppuu jälleen kerran. Mikäli "pommi" loppuvat kesken, ota avuksesi Metalmanilta saamasi "sahanterät". Kun kohtaat Dr Wilyn viimeistä kertaa, voit käyttää Bubblemanilta saamaasi asetta. Lopuksi vielä pieni koodi: A5, B2, B4, C1, C3, C5, D4, D5, E2.

Mega Man 2

Pelaamisjärjestys ja aseiden käyttö

Airman - tavallinen ase
Crashman - Airmanin "
Bubbleman - Crashmanin "
Flashman - Bubblemanin "
Heatman - Bubblemanin "
Quickman - Crashmanin "
Metalman - Quickmanin "
Woodman - Metalmanin "

Item 1 - Nousutasanne, jonka saat Heatmanin jälkeen

Item 2 - Suihkukelkka, jonka saat Airmanin jälkeen

Item 3 - Seinälläkiipijä, jonka saat Flashmanin jälkeen

- Sen ison robotin, jolla sotilas ratsastaa, voit parhaiten Airmanin aseella.
- Isot koirat Woodmanin maailmassa tuhoat parhaiten Quickmanin aseella.
- Quickmanin ase kuluttaa vähiten energiaa ja on tehokas varsinkin Woodmanin maailmassa.
- Metalmanin aseella voit ampua mihin tahansa suuntaan, kun painat samanaikaisesti B-nappia ja ristiohjainta valitsemaasi suuntaan.

Dr Wilyn maailma

Lohikäärme: ammu tavallisilla aseilla lohikäärmeitä silmiin ja päähän

Laatikkohuone = Bubbleman

Laserseinähuone = Crashman

Dr Wilyn alus: ammu mustaan lasiin tavallisella aseella; kun kuori poistuu, jatka samalla aseella ampumista. **Sami, Teo ja Tom**

Lolo 2

Taso 7-4 on vaikea. Miten pääsee uloskäynnin vieressä olevan Medusan ohi tuhoutumatta?

Kerää kaikki sydämet paitsi se, johon et ylety. Vangitse sekä ylävasemmalla että keskellä rataa oleva Medusa. Tuhoa nyt Snakey lopullisesti kahdella laukauksella. Aseta arkku siihen kohtaan, jossa Snakey oli. Snakey muotoutuu uudelleen ylemmän Medusan viereen ja suojaa sinua, kun otat viimeisen sydämen. Nyt pääkallot heräävät henkiin. Kiirehdi ampumaan yksi niistä viimeisellä ammuksellasi ja juokse sitten sen arkkun luo, joka avaa uloskäynnin. Nyt kaikki valmistelut on tehty. Tuhoa Snakey ja aseta arkku sen tilalle niin Snakey tulee uudelleen esille huomattavasti kätevämpään paikkaan.



Blaster Master

Tässä on hyvin tehokas tapa käyttää kranaatteja. Tässä pelissä nimittäin kraanaatit toimivat siten, että kun laitat pelin tauolle, niin kraanaatit jatkavat edelleen toimintaansa. Tämä on erityisen hyödyllinen toiminto tasojen 2, 4, 6 ja 7 pomoja vastaan. Heitä kranaatti pomoa kohti. Heti kun näet, että se osuu kohdalleen ja toimii, paina Start-näppäintä niin, että peli taukoaa. Odota nyt n. 15 sekuntia niin, että kranaatti ehtii tehoita ja kadota sen jälkeen. Kun nyt painat Start-näppäintä uudestaan, pitäisi pomon olla täysin tuhattu.

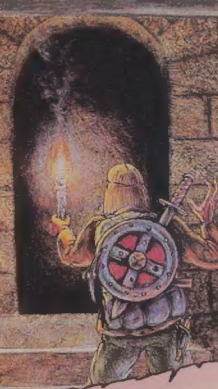
Faxanadu

w8f?cn?, TwSYzSJR EQhCEEwg

Kun sinulla on "Lord" titteli, kaikki taiait ja kaikki tarvitsemasi tavarat, saat aloittaa viimeisestä kaupungista. Älä pelkää tuhata juomiasi taistellesasi viimeistä lohikäärmettä vastaan.

Shadowgate™

TM of DOOM Simulation, Inc. licensed in conjunction with JPEI © 1987, 1988 DOOM Simulation, Inc.



Tiedot

Pelin nimi: Shadowgate
Julkaisija: Kemco/Seika
Julkaisupvm: toukokuun loppu -91
Pelityyppi: Roolipeli
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkomahdollisuus: Ei
Salasana: Ei
Säästötoiminto sisäänrakennetun patterin avulla

Kuljet unohdettujen linnojen pimeiden tunnelien halki etsien let kaikkia komentoja, etsit kaikki nurkat ja käytät kaikkia löytämiäsi esineitä, pystyt enemmän tai myöhemmin ratkaisemaan jopa kaikkein hankalimmat arvoitukset.

Shadowgate-pelissä tarvitset aivojasi enemmän kuin missään muussa Nintendo-pelissä. Jos koetlet kaikkia komentoja, etsit kaikki nurkat ja käytät kaikkia löytämiäsi esineitä, pystyt enemmän tai myöhemmin ratkaisemaan jopa kaikkein hankalimmat arvoitukset.



Yhteen aikaan tarvitsit joko PC:n tai Macin, jos halustit pelata kaikkein jännittävimpiä videopolelejä ja ratkaista niiden arvoitukset. Näin ei ole enää. Tässä kuussa julkaisemme nimittain ensimmäisen Nintendo-roolipelin, Shadowgaten, joka on tulvillaan taitoa vaativia tehtäviä.



Shadowgaten kaikki linnan nurkat ovat tulvillaan erilaisia vaaroja ja ilkeitä hirviöitä. Sinun on päihitettävä muutama näistä hirviöistä, ennenkuin pääset jatkamaan matkaa. Eräät hirviöt toimivat aarteiden vartijoina, eivätkä he pidä siitä, että heitä häiritään...



Pystytkö pysäyttämään ilkeän Warloordin?

Ikeä Warloordi uhkaa sinua voimiensa ja ikävien apuriensa avulla. Apurit ovat naamioituneet erilaisiksi hirviöiksi, jotka haluavat valloittaa koko maailman. Suuren keisarisuven viimeisenä edustajana sinä olet ainoa, joka pystyy haastamaan hänet kamppailuun Tarkus-maan herruudesta.

Tee näin!

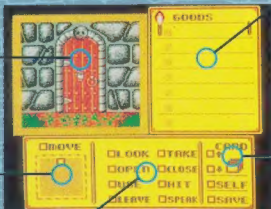
Kaikki toiminnot tehdään kommandoruudun kautta. Muista ruuduista näet tilanneraportteja ja saat visuaalista tietoa sijainnista ja etenemisestä.



Osoita etusormen avulla komentoa, jonka haluat toimintaan.

Actionruutu

Actionruudusta näet sen ympäristön, jossa parhaillaan olet. Se näyttää näkemäsi esineet, ovet ja viholliset.



Esineet

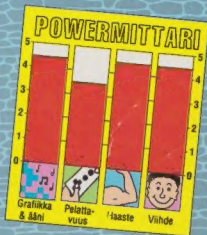
Kaikki esineet, jotka olet löytänyt ja ottanut haltuusi, näkyvät tässä. Ne voivat olla mitä tahansa: aseita, ruokaa, työkaluja, taidokkaita ym.

Kohdistusruutu

Siirry eri paikkojen välillä valitsemalla liikku-komento ja sitten näpäyttämällä siihen suuntaan, johon haluat liikkuvalitsemässäsi ruudussa.

Komentoruutu

Ota esineitä, käytä niitä, avaa ovia, katso esineitä, taistele vihollisia vastaan, puhuttele muita olioita - kaikki tämän ruudun kautta.





Astu sisään linnaan



Ensimmäisen oven voit avata ilman avainta.

Seikkailusi alkaa aivan linnan ulkopuolella. Katso ja tutki kunnolla kaikkea löytääsi. Kun olet tutkinut kaiken, voit yrittää käyttää joltain löytämistäsi esineistä.



Katso oven yläpuolella olevaa pääkalloa.



Avaa pääkallo.



Ota sen sisällä oleva avain.



Nyt olet ottanut avaimen 1 - voit kokeilla sitä aina, kun sinusta tuntuu, että siitä on hyötyä.

Kun sinulla nyt on avain hallussasi, ei ole mitään järkeä enää seisoa ulkona jäätyessä. Valitse oven avaus-komento, ja sitten komento, jonka avulla pääset linnaan sisään. Kun olet päässyt sisään, näet ruudun alaosassa tekstikuvauksen siitä huoneesta, jossa olet. Lue kuvaus tarkkaan, ennenkuin teet mitään muuta.



Astu sisään, seikkailu voi alkaa!

Tutki ensimmäinen kamhari

Ikivanha linna on huoneiden ja käytävien sokkelo, joita kukaan ei ole vuosituhsansiin tutkinut. Tästä kartasta näet ensimmäiset paikat, joihin voit päästä. Mutta paikkoja on huomattavasti enemmän edessäpäin. Jos harjoittelet oikein hyvin alussa, on sinun helpompia ratkaista vaikeammat arvoitukset, jotka kohtaavat edetessäsi pelissä. Piirrä itsellesi kartta sitä mukaa, kun etenet pelissä. Ja muista tallentaa peli tarpeeksi usein.

Pidä aina kunnossa oleva soihtu varalla

Warloordin hirviöt ja oliot eivät tarvitse valoa nähdäkseen sinut. Mutta sinä tarvitset valoa nähdäksesi heidät. Kun musiikki muuttuu, on aika vaihtaa vanha soihtu uuteen.





1 Suuri käytävä

Näet pitkän käytävän ja kaksi lukittua ovea. Ota käytävän seinillä olevat soihdut ja kokeile avaintasi kahteen lukkoon. Avaimesi sopii vain taamaan oven lukkoon. Avaa lukko ja astu sisään. Toinen ovi saa odottaa vielä hetken.



2 Kivikäytävä

Vasemmalla olevalla pienellä hyllyllä on vanha, pölyinen kirja. Tässä huoneessa on myös kaksi soihtua sekä kummallinen, soikea valkoinen kivi, joka on kiinni huoneen toisella puolella olevassa seinässä.

Jos otat kirjan mukaasi, et kyllä pääse pitkälle!



Jos koputat kiveen, niin seinään ilmestyy reikä.

TAKE KEY 2



Avaa kirja, ja ota sen sisällä oleva esine.



Kun sinulla on hallussasi avain 2, voit palata ensimmäiseen huoneeseen ja avata oikealla olevan pienen oven. Tästä pikkuhuoneesta löydät kaksi mielenkiintoista esinettä.

3 Kolmen oven käytävä

Nyt mahdollisuudet avautuvat sinulle. Sinulla on nyt, sen käytävän lisäksi, josta tulit, kolme mahdollisuutta edetä pelissä. Koko seikkailusi riippuu nyt siitä, minkä oven valitset.

Mikään ovista ei ole lukittu. Avaa siis ne ja vilkaise seikkailua, joka odottaa sinua...



Nintendon ensimmäinen roolipeli

Shadowgate on ensimmäinen oikea roolipeli, jonka Nintendo julkaisee Suomessa. Jos peli otetaan positiivisesti vastaan, saamme varmaan tulevaisuudessakin erilaisia roolipelejä markkinoillemme.

Toimituksen arvostelu

On todella ilahduttavaa, että saamme vihdoinkin oikean Nintendo-roolipelin; Nintendoissahan on markkinoiden paras grafiikka ja roolipelit ovat pelien parhaimmistoa; näin yhdistyy kaksi parasta, jolloin tuloksena on ylivoimaisen loistavaa viihdettä! Roolipelit ovat juuri sellaisia, että itse tuntee osallistuvansa pelin kulkuun mahdollisimman paljon. Oikein mukava tuttavuus tämä Shadowgate. Mielenkiintoista ajanvietettä niin nuorille kuin jo hieman vartuneemmillekin. Muista: Peli rakentuu jatkuvasti sinun siirtojesi varaan!

Nintendolehden Mario-patsas

Mariopatsas jaetaan vain kaikkein parhaimmille peleille. Aikaisemmin sen saanut Teenage Mutant Hero Turtles, Mega Man 2 ja Duck Tales.



GAME BOY

DR. MARIO

Ilkeät virukset hyökkäävät nyt Game Boyssasi! Mutta Mario tekee sivutoinään tohtorin hommia - hän löytääkin pian oikean lääkkeen. Kolmen lääkekuurin jälkeen ei viruksesta enää ole jälkeäkään! Mutta virukset lisääntyvät, lisääntyvät ja LISÄÄNTYVÄT!



Vindoinkin tämä Amerikan myyntimenestyspeili ilmestyy myös Suomessa, sekä NES että Game Boy -versiona. Tässä esittelemme Game Boy -pelin hienouksia. Dr. Mario -peli jatkuu siitä mihin Tetris-peli loppuu. Tässä pelissä pitää yhdistellä sekä muotoja että värejä. Nyt esittelemme tälle Game Boy -version.

Taudinkuva

Pelin nimi: Dr. Mario

Pelin julkaisija: Nintendo

Julkaisupäivä: toukokuun loppu

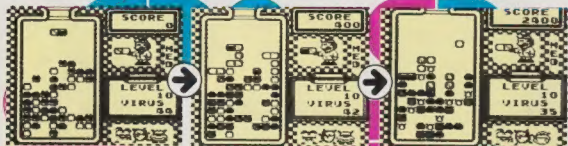
Pelityyppi: logiikka

Pelaajien lukumäärä: 1 tai 2*

Jatkomahdollisuus: Ei

Salasana: Ei

***VideoLink:** Kyllä

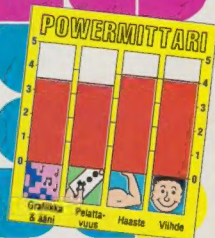
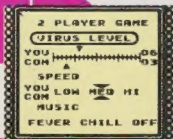


Taustaa

Pelissä on kolme erilaista virus- ja basillityyppiä, joita vastaan taistelet: valkoiset, mustat ja harmaat. Päästäksesi näistä eroon täytyy sinun pilota neljä samanaista yksikköä (joista yksi on virus) yhteen. Tällöin nämä neljä yksikköä häviävät pelikentästä, ja sinä saat pisteitä. Jos onnistut kokoamaan kaksi nelikköä samanaikaisesti, saat bonuspisteitä. Pelin edetessä on vastassasi yhä kasvava määrä viruksia.

Video Link

Video Link -kaapelin avulla voit pelata tätä peliä ystäväsi vastaan. Jos onnistut hävittämään yhden tai kaksi viruspostetta samanaikaisesti, saa ystäväsi suuremman määrän viruksia, joita vastaan hän taistelee. Tähtää omien viruksiesi hävittämiseen nopeammin kuin vastustajasi pystyy hävittämään omansa, niin vastustajasi pullo täyttyy. Sinä et pysty näkemään vastustajasi pulloa, mutta näet mittarin, joka kertoo sinulle montako virusta vastustajallasi on hävitettävänä. Kahden nengen pelissä voittaa se pelaajista, joka voittaa eniten eriä. Eriä on viisi.



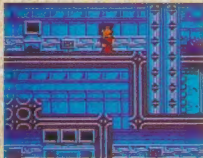
The Adventures of RAD GRAVITY

Avaruusseikkailija Rad Gravity on suorittamassa tehtävää. Hänen tavoitteenaan on tuhota ilkeä superaivo Agathos ja perustaa uudelleen Yhtyneiden Planeettojen neuvosto. Kuulostaako tutulta? Saattaa olla, mutta Rad liikkuu aivan uudella tavalla! Hän hyppii ja pomppii tavalla, jota ei koskaan ennen ole Nintendo-peleissä nähty. Vaikea peli jopa paatuneimmallekin Power-pelaajalle!

Muutama vuosisata sitten ihmiskunta perusti siirtomaita avaruuteen edistyksekkään tekniikan ja tietokoneiden avulla. Nyt ihmiset ovat asuttaneet 9 eri planeettaa kolmella linnunradalla. Kaikki sujui rauhallisesti, kun nk. Tietokoneivat johtivat valtakuntaa. Mutta sitten Agathos, hullu tiedemies, sammutti kaikki Tietokoneivat ja niiden tähtienvälisen tietokoneverkoston. Nyt kaikki yhdeksän planeettaa ovat sekasorron vallassa. Ainoan jäljellejääneen Tietokoneivon toimeksiannosta lähtee nuori avaruuskadetti Rad Gravity vieraillemaan kaikilla 9 planeetalla, tehtävänään perustaa uudelleen Yhtyneiden Planeettojen Neuvosto.



Rad raikkaassa ilmassa.



Tutkimusmatkalla Cyberian sisällä.

Tiedot

Pelin nimi: The Adventures of Rad Gravity

Pelin julkaisija: Activision
Julkaisupäivä: touko-kesäkuun vaihde

Pelityyppi:
Toiminta/avaruuspeli

Pelaajien lukumäärä: 1

Jatkomahdollisuus: ei
Salasana: on

Tasot

Rad Gravity -pelissä on 10 tasoa: 9 planeettaa ja lopputaistelu ilkeää Agathosta vastaan. Kullakin tasolla on erilainen maasto, joka edellyttää uutta etenemistaktiikkaa. Kun sinun tietyillä tasoilla on ammuttava hullun lailla, vaativat taas toiset tasot erittäin suurella tarkkuudella hyppäämistä. Radin hyppyteknikan hallinta onkin tämän suhteellisen vaikean pelin selvittämisen perusedellytys.

Kallis henki

Kun Radin elinvoima hupenee huolestuttavasti, voit säteilyttää itsesi takaisin avaruusaluksesi. Tällöin joudut aloittamaan uudelleen k.o. radan alusta. Mutta henkesi säilyy kuitenkin. Jos elinvoimasi loppuu jossakin vaiheessa, voit käyttää hyväksesi pelin eri tasoilla olevia salasanoja, kun aloitat pelin uudelleen.

Toimituksen arvostelu

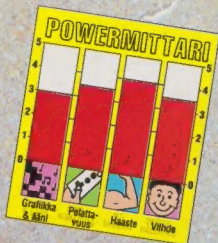
The Adventures of Rad Gravity on hyvin hauska ja vauhdikas peli. Siinä on paljon huumoria ja hyvä grafiikka. Peli on myös melko vaikea, joten paatuneinkin Nintendo-harrastaja löytää pelistä tarpeeksi haasteita. Peliä ei varmasti selvitä päivässä - eikä kahdessakaan! Vihdoinkin peli, joka on suunniteltu paljon Nintendoa pelaavalle kuluttajalle.

Tee näin

Tämän pelin hallitsemisen avain on aloituskoodien löytäminen; koodien avulla löydät kuljetimet, jotka siirtävät sinut eri planeetoille. Et pääse eteenpäin pelissä, ellei sinulla ole koodia Vernias -planeetan kuljetinta varten.

Esineet

Sinun on kerättävä matkaltasi löytämäsi esineet. Siellä täällä hajallaan olevien voimakapselien lisäksi löydät kaikkea muuta hyödyllistä. Voidaksesi esimerkiksi käyttää asteroidivyössä olevaa avaruushylkyä, on sinun löydettävä piilotetut sulakkeet. Muuten et pysty valaisemaan seuraavalla tasolla olevaa avaruusaluksesi.



PRO'S CORNER

Super Mario Bros.

Miksi kruununkuva ilmestyy, kun on saanut 10 henkeä? Mitä hyötyä on lipputangon yli hyppäämisestä? Voiko Super Mario Bros. -peliä pelata NES Satelliitin kanssa?

Krister Landén, Selki

Kruunu tarkoittaa, että sinulla on yli 9 henkeä. Lipputangon yli hyppäämisestä ei ole mitään hyötyä. SMB-peliä voi pelata NES Satelliitin kanssa, mutta sitä ei kuitenkaan voi pelata kuin enintään 2 pelaajaa samanaikaisesti.

Mistä löydän lautan Zeldan toisesta maailmasta?
"S.A.D."

Lautan löydät neljännessä labyrintista.

Mistä löytyvät hyppykengät pelissä Goonies 2?
Tommi Härkönen

Hyppykengät löytyvät veden alta.

Metroid

Kirjoita seuraava koodi niin saat Samusin saappaan ja 138 ohjusta: OEOOOO OOOOOO

0eFG2 OOOOOs

"Kullervo Keksijä"

Super Mario Bros.

Millä tavalla pääsee hyppimään Koopa Troopan päälle?

Pekka Kaasinen, Helsinki

Koopan päällä hyppiminen tarkoittaa kilpikonnan keilaamista.

Rygar

Käytä huilua viimeisessä linnassa. Eteesi ilmestyy ovi.

Top Gun

Onnistuaksesi laskeutumisessa seuraa sivussa olevaa konetta.

Salomon's Key

Paina ylös, A ja B niin voit aloittaa pelisi uudelleen samasta koodista, johon pääsit edellisessä pelissä.

Star Force

Kleopatra on piiloutunut tasolle 24. Kun saat hänet näkyviin ja onnistut kukistamaan hänet, saat 1.000.000 pistettä.

Zelda 2

Yritä löytää kätketty huone viimeisestä palatsista; saat sieltä tärkeitä esineitä. Helpoin tapa kukistaa viimeisen palatsin varjo on asettaa vasempaan nurkkaan ja iskeä miekalla.

Zelda

Kirjoita Zelda oman nimesi paikalle, niin pääset suoraan toiselle kierrokselle.

Edelliset vihjeet (6 kpl) lähetti Pekka Kaasinen, Helsinki

Goonies 2

Tällä koodilla saavutat kaiken: X4' N"4P '8l "8&A
Hannu Uotila

Metroid

Saat jääseen, kun painat seuraavan koodin: 0USTvp zB5yfw 0oT-AD u400yN. Käy kuitenkin ensin hakemassa energiaa, niin pääset pidemmälle.

Henri Solasaari, Helsinki

Metal Gear

Tässä hyvä koodi: J722X ***XR 93339 9#6."

2.2"H. Tällä koodilla saat melkein kaiken.

Jere Hiedanpää

Kid Icarus

Kid Icarus -pelissä voit saada monta erilaista loppua, riippuen siitä, kuinka hyvin olet pelannut.

Zelda

Tarkista kaikki hautakivet. Eräässä niistä on salainen luola.

Jani Salminen

Kid Icarus

4-1 linnan koodi: A□W3W□ X0c100 MdOOOC
I500□s

Metroid

Olet nainen koodilla Justin Bailey

Edelliset 2 vihjettä: Mikko ja Jani

Fester's Quest

Kun saavut päättietokoneen huoneeseen, mene heti ruudun oikeaan yläkulmaan. Nyt tietokone ei osu sinuun ammuksillaan.

TRICKSHOOTING

Astu eteenpäin! Tervetuloa! Kokeile onniasi Barker Billin ampumaradoilla! Voit voittaa hienoja palkintoja! Vihdoinkin Zapper -peliuutuus! Kasetti, jolla on erilaisia pelejä. Tervetullut uutuis kaikille niille, joiden liipaisinsormea syyyhää.

Ilmapallo-maailma

Ammuntajuhlat pamahduksista pitävälle! Ammu samanaikaisesti ilmapalloa, niin saat 1.000 pistettä!

Lentävät lautaset

Bill Barker heittää teeveiteja, joihin sinun pitää osua. Mitä kauemmin odotat, sitä enemmän pisteitä voit saada! Varo varastelevää lintua. Äläkä ammu Bilyn söpön apuria.

Ikkunaruudut

Näet putoilevia esineitä. Älä ammu esineitä, kun ne ovat ikkunoiden takana. Mitä kauemmin odotat, sitä enemmän pistettä saat. Kaikki esineet ovat saman arvoisia; joitakin esineitä on vain vaikeampi ampua. Ammu jalokivet, niin saat hieman apua bonusradan raveista.

Hauskat hullutukset

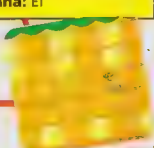
Ilmapallojen, teeveitien ja ikkunoiden jälkeen on kultakolikoiden aika. Loistava tapa testata tarkuusi.

Tiedot

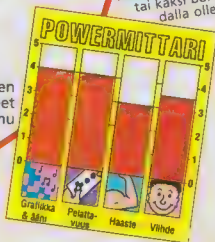
Pelin nimi: Barker Bill's Trickshooting
Julkaisija: Nintendo
Julkaisupäivämäärä: heinäkuu 1991
Pelityyppi: Zapper-peli
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkomahdollisuus: Ei
Salasana: Ei



Älä ammu ihmisiä
äläkä lintuja.



Yritä saada lisahenkki
tai kaksi bonusradalla ollessasi.



THE CHESSMASTER

Täällä on aika hieroa älynystyröitä. Miten olisi ensi Game Boy -shakkia? Chessmaster-pelissä on 16 haastavaa tasoa.

Nintendon Chessmaster-pelillä voit pelata itse shakkimestaria vastaan tai toista pelaajaa vastaan siten, että Chessmaster toimii tuomarina, tai voit vain katsella, kun Chessmaster pelaa itseään vastaan.



Voit myös pakottaa Chessmasterin tekemään siirtonsa, mikäli mestari mielestäsi ajattelee liian kauan. Voit myös perua ja uusia siirtosi, jos valitset k.o. toiminnon. Pelissä on monta eri toimintoa shakkipelin oppimiseen. Voit myös valita erilaisia peliolosuhteita sekä päättää, jos Chessmaster saa ajatella siirtojansa etukäteen tai käyttää hyväkseen "avauskirjastoa", jossa on 150.000 erilaista pelinavausta.



Chessmaster-pelissä voi ilmoittautua vaihtaa moukat erilaisiin rappuloihin. Sitäpaitsi voit itse päättää, millainen asetelmä pelilaudalla on pelin alkaessa. CLEAR THE BOARD -komennon avulla saat kaikki muut pelinappulat pois laudalta paitsi kuningaat.

Koska Chessmaster ei ole tavallinen neri videopeli, emme halua asettaa sitä millekään arvosteluasteikolle.

GAME BOY

Tiedot

Pelin nimi: Chessmaster
Pelin julkaisija: Nintendo
Nimikko:
Julkaisupäivä: huhti-toukokuun vaihde
Pelityyppi: shakki
Pelaajien lkm: 1 tai 2
Jatkomahdollisuus: ei
Salasana: ei
Video Link: ei

SUPER MARIO LAND

Maailma 1-1



Mene kaikista putkista alas kerätäksesi mahdollisimman monta kolikkoa. Mitä pidemmälle etenet, sen vaikeampi on tosin päästä putkista takaisin ylös.

Paras tapa päästä karpasista eroon on hyppiä ja asettua lähimman putken päälle seisomaan. Kun karpaset hyökkaavat kimppeusi, tapahtuu sama asia, kuin olisit hypännyt niiden päälle. Saat 400 pistettä tekemättä mitään!

Yritä aina hypätä ylimpänä olevan uloskaynnin luo. Jos teet niin, voit saada jopa kolme lisäälämää.

Maailma 1-2



Keihaita heittävät karpaset eivät aiheuta ongelmia. Kestää kauan aikaa, kun he lataavat aseensa uudelleen; ehdit hyvin alta pois.

Kaytä aikasi oikein: tutki tarkkaan tiilien liikuntakuviota, ennenkuin lahdet jatkamaan matkaasi.

Maailma 1-3

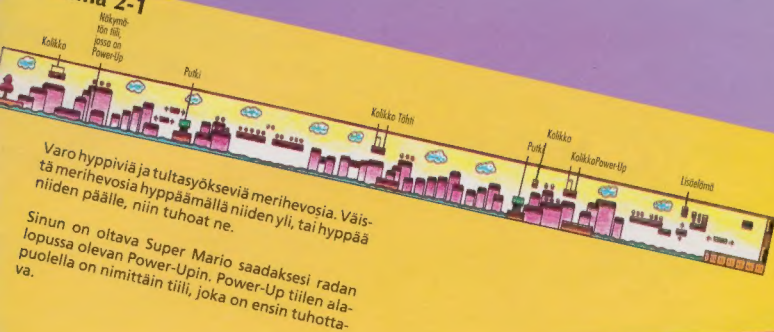


Aivan vasempaan nurkkaan on kätetty hissi. Iske keskellä olevaa tiiltä, niin hissi tulee näkyviin. Hyppää hissiin - pääset ylös asti. Ylihaällä pääset keräämään suuren määrän kolikoita ja välttyä alhaalla odottavilta ikävyyksiltä.

Varo putolevia tiiliä. Heti kun näet putoavan tiilen, juokse niin pitkälle vasemmalle kuin voit. Tämän tason pomon päihittämiseksi on kaksi tapaa: jos voit, niin ammu pomo, tai hyppää pomon yli, jollet voi ampua.

Jos sinulla on Game Boy -peliyksikkö, on sinulla myös mitä todennäköisimmin myös Super Mario Land -peli, joka Suomessa on julkaistu ainoastaan Game Boy -versiona. Tässä on sinulle kaikkien maailmojen ja ratojen kartat. Ole hyvä!

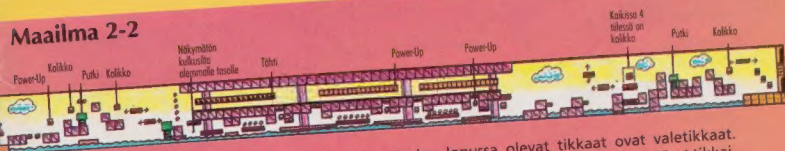
Maailma 2-1



Varo hyppiviä ja tultasyökseviä merihevosia. Väisätä merihevosia hyppäämällä niiden yli, tai hyppää niiden päälle, niin tuhoat ne.

Sinun on oltava Super Mario saadaksesi radan lopussa olevan Power-Upin. Power-Up tiilen alapuolella on nimittäin tiili, joka on ensin tuhottava.

Maailma 2-2



Päihitä robotit hyppäämällä niiden päälle, kun ne vielä ovat "kokonaisia", niin sinun ei tarvitse hypätä kuin kerran.

Radan lopussa olevat tikkaat ovat valetikkaat. Sinun on oltava todella taitava, että pääset tikkaiden avulla ylemmälle ovelle. Salaisuus piilee siinä, että sinun on hypättävä liikkuvalla alustalle vasemmalla olevalta viimeiseltä tiileltä. Älä siis riko tiiltä, kun haluaisit alhaalta käsin ottaa sen yläpuolella olevan kolikon.

Maailma 2-3



Tällä radalla ruutu liikkuu koko ajan oikealle. Pysyttele ruudun keskellä pitääksesi tilanne hallinnassasi.

Sinulla voi olla vain 3 torpedoa samanaikaisesti. Torpedot katoavat, kun ne osuvat viholliseen tai kun ne menevät ruudun ulkopuolelle.

Mustekala ei ole vaarallinen: se vain kelluu ympäröivä.

Jos olet Super Mario, on sinun koko ajan rikottava kaksi tiiliriviä päästäksesi etenemään.

Sinun on osuttava radan pomoon 20 kertaa pysäytäksesi päihittämään sen. Varo kelluvaa Orbia!

SUPER MARIO
LAND

Jos seurat sinun, että toinen pelin on tullen ulkopuolelle, saat kyytiin täällä olevia kivihammaita

Kalle viimeisellä näillä päätöksesi hyppäätään takavalle tasolle

Maailma 3-1



Voit seistä turvallisesti kanuunojen päällä. Hyppää kanuunan kuulille, niin saat lisäpisteitä. Vältäaksesi lentävää patsasta on sinun juostava ja asetuttava jompaankumpaan alakulmaan, kunnes patsas pomppaa ruudusta ulos.

Maailma 3-2



Täällä et enää voi seistä odottelemassa, että kivihammot tulevat ja vangitsevat sinut; tällöin nimitäin tuhoudut. Sinun on itse hypättävä kivihamojen päälle saadaksesi kyydin niiltä.

Jos menet putkeen sisään, katoavat kaikki lähistön viholliset, kun jälleen nouset putkesta ylös.

Jos olet sellaisessa putkessa, jossa on paljon kolikoita, on sinun oltava Super Mario, jolloin voit laukausten avulla ehtiä kerätä kaikki kolikot.

Tutki hämähäkkien liikerataa, ennenkuin ryhdyt taistelemaan niitä vastaan.

Maailma 3-3



Aivan kuten 2-3 maailmakin, rullaa tämä rata jatkuvasti oikealle. Yritä pitää itseäsi radan keskellä koko ajan.

Täällä pystyt ampumaan vain laukauksen kerrallaan. Harkitse tarkkaan!

Nopein ja yksinkertainen tapa päihittää tämän tason pomo: saavu radalle Super Mariona, anna yhden ammuksen osua sinuun ja juokse sitten pomon ohi sillä hetkellä, kun olet voittamaton. Mutta ainahan on myös vaikeampi keino!

SUPER MARIO LAND

GAME BOY

Maaailma 4-1



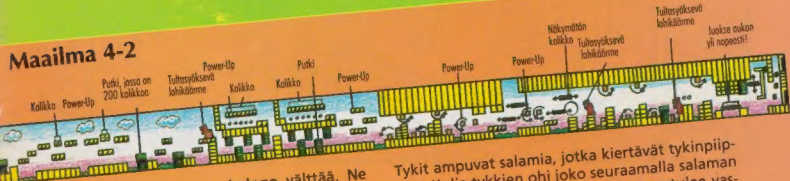
Paina ristiohjainta oikealle heti, kun olet mennyt ensimmäisestä putkesta alas. Muuten sinulta jää keräämättä kasa ihania kolikoita.

Ainoa tapa päihittää Pionpi on ampua Superpallopäällä. Pionpi palaa 5 sekunnin kuluttua, jos hyppäät sen päälle.

Lihansyöjäkasvit eivät syö sinua, jos seisot putkien päällä. Ne pääsevät sinuun käsiksi, jos seisot niiden alla.

Viimeiset tiilet, jotka vievät ylempään uloskäytävään luo, ovat keljuja. Ne muuttuvat juuri, kun olet hyppäämässäsiille.

Maaailma 4-2



Kuulia ampuvia kukkia on helppo välttää. Ne ampuvat kuulan joka toisella askeleella. Opettele tämä kuvio.

Tykkit ampuvat salamia, jotka kiertävät tykinpiippua. Kulje tykkien ohi joko seuraamalla salaman rataa tai hyppää tykin yli heti, kun se tulee vastaan.

Asetu ylös, niin huiputat lohikäärmeen syöksemään tulta ylöspäin. Hyppää sitten lohikäärmeen päälle joltakin alemmalta tasolta.

Maaailma 4-3



Nyt ruutuu liikku oikein nopeasti oikealle. Pysy vauhdissa mukana!

Linnut lentävät pareittain, eivätkä ne tähtää suoraan sinua kohti.

Varo lentokoneita, ne voivat ampua myös taaksepäin!

Muutamit tiilet ovat valettiiliä, eikä niitä voi rikkoa ampuamalla. Älä tuhlaa aikaasi ja panokiasi näihin.

Kiirehdi sokkelossa. Pidä itsesi jatkuvasti niin oikealla kuin voit.

Pysähdy juuri ennen Pilvipomoa. Vangitse linnut alas ja ammu Tatangaa, joka nousee oikeasta alakulmasta. Tähtää avaruusaluksen kanuunaa kohti tuhotaksesi sen.

Selviätkö tästä?

Tatanga ilmestyy esiin loppuun. Prosessa Kulkukähti on avaruusaluksessa.

POWER
PLAYER

Tämän kuun Power Player on 7-vuotias Janne Inkeroinen Paraisilta.

Hei Nintendo-lehti! Olen 7-vuotias ekaluokkalainen. Minulla on ollut Nintendo noin vuoden ajan. Olen innokas Nintendon pelaaja. Olen säästänyt viikkorahojani ja aina silloin tällöin ostanut pelikasetin. Nyt minulla on peliyksikön mukana tulleiden pelien lisäksi jo Wrecking Crew. Super mario 2, Mario Bros, Zelda, Zelda 2, Pro Am Racing ja Knight Rider. Tällä hetkellä säästän, että voin hankkia Super Off Road -kasetin. Eniten pidän juuri seikkailu- ja autopelistä. Pelatessani olen oppinut pelikieleen jo niin, että voin ihan hyvin pelata niitäkin pelejä, joissa tarvitaan englantia. Zelda 2:n lopussa oleva esiriippun laskeutuminen ja loppumusiikki on tosikiva. Vuokrasin Big Foot -kasetin ja voitin heti ekana iltana ensimmäisen pääpalkinnon - peli tuntui ehkä liiankin helpolta. (Ei peli niin helppo ole, kyseessä on vain hyvä pelaaja, toim. huom.). Talvella olen Nintendon pelaamisen ohella oppinut luistelemaan. Odotan innolla Super Mario 3 ja Zelda 3 -pelejä. Terveisiä klubilaisille toivoo Janne Inkeroinen.

Palkinnoksi valinnastaan Janne saa NES Satellite™ -lisälaitteen, jonka avulla mm. Super Off Road -peliä voi jopa neljä pelaajaa pelata samanaikaisesti.



NINTENDO

kilpailu

Oletko sellainen pelaaja, joka heti, kun uusi peli on tullut kauppaan, juoksee ostamaan sen ja sulkeutuu huoneeseensa, kunnes on ratkaissut pelin? Nyt sinulla on mahdollisuus voittaa pelikasetteja tässä uudessa kilpailussamme! Seuraavassa Nintendo-lehdessä alkaa Nintendokilpailu!

Nintendokilpailu toimii näin: kerromme lehdessä, mikä kuukauden uutuuksista on Nintendokilpailukasetti. Sitten sinun on mahdollisimman pian pelat-

tava k.o. peli läpi, ja lähetettävä meille valokuva todistukseksi pelin selvittämisestä. Sinun pitää siis lähettää meille sellainen valokuva, josta selvästi käy ilmi, että olet ratkaissut pelin. Se teistä, joka ensin lähettää meille valokuvan todistukseksi pelin ratkaisemisesta, saa palkinnoksi vapaavalintaisen keskuksikkö- tai Game Boy -pelin. Tämän lisäksi hän pääsee High Scores -listalle. Joten muista seurata Nintendokilpailua seuraavasta numerosta lähtien!



High Scores

Emme vielä ole saaneet yhtään valokuvatodistetta High Scores -pisteitä, joten muistutamme teitä siitä, että päästäksenne mukaan High Scores -listalle, on teidän lähetettävä meille valokuva todistukseksi suorituksestanne. Entiset oikeaksi todistetut pistemäärät eivät siis enää riitä. Valokuvausohjeet on julkaistu edellisissä Nintendo-lehdissä. Lähetä kuva osoitteella Nintendo-lehti, HIGH SCORES, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI. Kukin High Score -mestari saa kivan yllätyspalkinnon.